

NEXT GEN KICK 完全マニュアル

概要

NEXT GEN KICKは、OTODESK制作の高機能キック音源プラグインです。3層のレイヤー構造（Attack / Body / Sub）を持ち、100種類のプリセットと11種類のサチュレーションアルゴリズムを搭載しています。

インターフェース構成

メインセクション

- タイトルバー: プラグイン名表示
- プリセット選択: 100種類のプリセットから選択可能
 - MODERN KICKS (1-50)
 - VINTAGE & DISCO (51-70)
 - SNARES (71-80)
 - TOMS (81-100)
- インフォバー: パラメーターの詳細説明をリアルタイム表示
 - 各ノブやボタンにマウスを合わせると説明が表示されます
 - クリックすると制作者のXアカウントが開きます
- 波形ビューワー:
 - STATIC PREVIEW**: 各レイヤーの波形を色分け表示（赤=Attack、緑=Body、オレンジ=Sub）
 - REALTIME OUT**: 実際の出力波形をリアルタイム表示
- OUTPUT LEVEL**: 出力レベルメーター（緑→黄→赤で表示）

ATTACKセクション（赤）

キックのアタック成分（クリック音）を生成します。

Type（波形タイプ）

8種類の波形から選択:

- White Noise**（ホワイトノイズ）: 全帯域均一。EDM等の鋭いアタックに最適
- Pink Noise**（ピンクノイズ）: 聴感上フラット。自然で馴染みの良いクリック感
- Brown Noise**（ブラウンノイズ）: 高域減衰。ローファイで有機的な汚れ
- Square**（矩形波）: 奇数次倍音のみ。チップチューン的な硬いデジタル音

5. **Saw**(ノコギリ波): 全倍音を含む。最も派手で攻撃的なアタック
6. **Triangle**(三角波): 丸みがありつつ、サイン波より少しエッジあり
7. **Pulse**(パルス波): 幅を調整可能。細くすると鋭いクリックに
8. **Ultra Sine**(サイン波): 倍音なし。特定周波数をピンポイントで補強

パラメーター

- **Level**(音量): 0.0~1.0 - アタックレイヤーのミックス音量
 - **Decay**(減衰時間): 0.001~0.2秒 - クリック音の長さ。短くすると鋭く、長くすると太くなる
 - **Curve**(カーブ): 0.1~10.0 - エンベロープの急峻さ。大きくするとより鋭角的
 - **Tone (LPF)**(ローパスフィルター): 100~20000Hz - 高域のザラつきを削る
 - **Hi-Pass**(ハイパスフィルター): 20~2000Hz - 不要な低域をカット、Bodyとの濁りを防ぐ
 - **Pan**(定位): -1.0~1.0 (L~R) - 左右のバランス
 - **Freq**(周波数): 100~15000Hz - 幾何学波形(Sine/Saw/Pulse)選択時の基本ピッチ
 - 音程表記も併記されます(例: "A4 (+12 ct)")
 - **Width**(パルス幅): 0.01~0.99 (1~99%) - パルス波/矩形波の太さ。50%で完全な矩形波
-

BODYセクション(緑)

キックの核となる低音部分を生成します。

Type(波形タイプ)

5種類の波形から選択:

1. **Ultra Sine**(サイン波): 歪みのない純粋な低音。TR-808系やTrapキックの基本
2. **Bessel**(ベッセル/FM): 膜の物理振動を模した非調和倍音。アコースティックな響き
3. **Saw**(ノコギリ波): 倍音豊富。フィルタと歪みを多用するHardstyle等
4. **Square**(矩形波): 中域が空洞化した独特のボックス感
5. **Triangle**(三角波): サイン波に近いが、わずかにエッジがあり存在感あり

ピッチ制御

- **P.Start**(ピッチ開始): 100~2000Hz - スイープ開始周波数。高いほど「バチッ」というパンチ感
- **P.End**(ピッチ終了): 20~150Hz - スイープ到達点。キックの基音(音程)
- **P.Decay**(ピッチ減衰): 0.01~0.5秒 - ピッチが下がりきるまでの時間。キックの「重さ」
- **P.Curve**(ピッチカーブ): 0.1~5.0 - 下降の形状。大きくすると初期のアタック感が強調
- **Tension**(張力): 0.0~5.0 - 膜の物理的な張力変化(Von Karman式)を再現。独特の粘り

音量制御

- **Level**(音量): 0.0~1.0 - ボディレイヤーのミックス音量

- **A.Ddecay**(音量減衰): 0.05~1.5秒 - ボディの鳴っている長さ(余韻)
 - **A.Curve**(音量カーブ): 0.1~5.0 - 減衰カーブ。大きいとタイト、小さいとサステイン増
 - **LPF**(ローパス): 100~12000Hz - ボディの高域を丸め、サブベースに近い質感に
 - **FM Ratio**: 1.0~3.0 - Bessel波形選択時の倍音比率。上げると金属的な響き
 - **Pan**(定位): -1.0~1.0 (L~R) - 左右のバランス
-

SUBセクション(オレンジ)

最低域を担当するサブベースレイヤーです。

基本設定

- **Key Track**(キー追従ボタン):
 - OFF: 固定ピッチ (Note/Fineで設定)
 - ON: MIDIノート番号で発音 (ベースライン演奏可能)
 - ONの時、Levelにマウスを合わせると受信MIDI音程が表示されます

パラメーター

- **Level**(音量): 0.0~1.0 - サブレイヤーのミックス音量
 - Key Track ON時、マウスホバーで受信MIDI情報を表示
 - **Note**(ノート): 24~48 (MIDI) - Key Track OFF時の固定ピッチ
 - 音程表記も併記されます
 - **Fine**(微調整): -10~+10Hz - 周波数の微調整。Bodyとの位相干渉やうなり調整
 - **Decay**(減衰時間): 0.10~0.35秒 - サブベースの長さ。Bodyより少し長くすると効果的
 - **Curve**(カーブ): 3.0~10.0 - 減衰カーブ。急峻(>3.0)にしてタイトにするのが定石
 - **Phase**(位相): 0~360度 - Bodyに対する位相ズレ。低域の打ち消し合いを防ぐ
 - **Anti-Click**(アンチクリック): 0.10~50.0ms - 発音開始時の微小フェードイン。ゼロ交差ノイズ防止
 - **Pan**(定位): -1.0~1.0 (L~R) - 左右のバランス(低域はセンター推奨)
-

MASTERセクション(青)

最終的な音質調整とリミッター処理を行います。

Distort(歪みタイプ)

11種類のサチュレーションアルゴリズム:

1. **Soft Tanh**: 標準的なソフトクリップ。温かみがあり最も扱いやすい
2. **Hard Clip**: 閾値で信号を切断。バリバリとしたデジタルで攻撃的な音
3. **Triode**(三極管): 真空管モデル。偶数次倍音を含み、太さと温かみ
4. **Tape**(テープ): 磁気テープのヒステリシス再現。コンプ感と粘り気

5. **Transformer**: 低域の密度を上げる。音の重心が下がる
6. **JFET**: 真空管に近い特性。ジャリッとしたクランチ感
7. **BJT**: 鋭い立ち上がり。毛羽立った激しいファズサウンド
8. **Wavefold**: 波形を折り返し倍音増殖。金属的で変調感のある音
9. **Bitcrush**: 解像度を下げ量子化ノイズ。レトロで荒い質感
10. **Exciter**: 高域成分のみを歪ませて加算。音の抜けときらびやかさ
11. **Cubic**: 3次多項式。原音のニュアンスを保ちつつ太くするクリーン歪み

HQ Mode (高品質モード)

- OFF: 標準処理
- ON: 2倍オーバーサンプリング。高負荷だが折り返しノイズを除去し質感向上

パラメーター

- **Drive** (ドライブ): 1.0~25.0 - 歪みの深さ。音量は自動補正される
- **Volume** (出力音量): 0.0~1.0 - 最終的な出力レベル
- **Width** (ステレオ幅): 0.0~1.0 - 0で完全モノラル、1でステレオ。キックは少し狭めるのが定石
- **Ceil** (シーリング): -12~0dB - リミッターが作動する上限レベル (0dB推奨)
- **Lookahead** (先読み): 0~5ms - リミッターの反応速度。アタックのトランジェント保護
- **Phase** (開始位相): 0~360度 - 全レイヤー共通の波形開始位置。アタックの出音を安定させる
- **Gate** (ゲート): 3.0~20.0秒 - ノートオフ後の強制音止め時間 (安全装置)

使い方のヒント

基本的なワークフロー

1. プリセットを選択: ジャンルや用途に応じて100種類から選択
2. **Body**の音程調整: P.EndでキックのMIDI音程を設定 (C1 = 32.7Hz, E1 = 41.2Hzなど)
3. アタック調整: Typeで質感を選び、Decay/Curveで長さや鋭さを調整
4. 歪み調整: Distortタイプを選び、Driveで深さを調整
5. 最終調整: Volume/Widthで出力レベルとステレオ幅を設定

ジャンル別推奨設定

EDM/トラップ

- Attack: White Noise、短いDecay (0.01秒)、高いCurve (4.0)
- Body: Ultra Sine、P.Start 200-400Hz
- Sub: 高いLevel、Key Track ON
- Master: Hard Clip、Drive 2-4

ハウス/テクノ

- Attack: Pink Noise、中程度のDecay(0.02秒)
- Body: Ultra Sine、P.Start 180-250Hz
- Sub: 中程度のLevel
- Master: Soft Tanh、Drive 1.5-2.5

ハードスタイル/ハードコア

- Attack: Saw/Square、高いFreq(5000Hz以上)
- Body: Saw/Bessel、高いP.Start(600Hz以上)
- Sub: 低いLevel
- Master: Wavefold/BJT、Drive 3-8、HQ Mode ON

よくあるテクニック

- 位相調整: SubのPhaseを90度または180度にすると、Bodyとの干渉を最小化
- パンチアップ: Attack DecayとBody P.Decayを両方短くすると鋭い打撃感
- 重さの追加: Body P.Glide(Tension)を上げると物理的な重量感
- ファット化: Master Driveを上げつつ、Widthを0.6-0.8に下げる
- クリーンさ保持: HQ Mode ONでDistortをCubicまたはSoft Tanhに

技術仕様

- 入力: MIDI
- 出力: ステレオ
- サンプリングレート: 44.1kHz以上推奨
- レイテンシー: 最小(HQ Mode OFF時)／低(HQ Mode ON時)
- CPU負荷: 中程度(HQ Mode OFFまたは標準処理時)／高(HQ Mode ON時)

トラブルシューティング

音が出ない

- MIDIノートが送信されているか確認
- 各レイヤーのLevelが0になっていないか確認
- Master Volumeが0になっていないか確認

クリックノイズが出る

- Sub Anti-Clickを5ms以上に設定
- Master Phaseを調整(90度刻み)
- HQ Mode ONで折り返しノイズを軽減

低域が薄い

- SubのLevelを上げる
- Body P.Endを下げる(音程を下げる)
- Body LPFを開く(高い値に)

歪みすぎる

- Master Driveを下げる
- 各レイヤーのLevelを下げる
- Distort TypeをSoft TanhまたはCubicに変更

クレジット

制作者: OTODESK

Xアカウント: [@kijyoumusic](#)

このプラグインは無料で使用できます。気に入った方はOTODESKのXアカウントをフォロー & コメントしていただけると大変喜びます。

バージョン情報

- プラグイン名: NEXT GEN KICK
- フォーマット: VST3(JUCE製)
- ビット深度: 32bit float処理
- プリセット数: 100種類